

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Michal Hudák

Oponent: Ing. et Ing. Erik Král, Ph.D.

Studijní program: Softwarové inženýrství

Studijní obor / specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2022/2023

Téma bakalářské práce: Návrh a implementace systému umožňujícího vývoj her pro nevidomé a slabozraké

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Aktuálnost řešeného tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Obtížnost zadaného úkolu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Splnění všech bodů zadání	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Vhodnost zvolené metody řešení	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Logické členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Úroveň jazykového zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Formální úroveň práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Práce s literaturou a její citace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Úroveň zpracování teoretické části	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Kvalita zpracování praktické části	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dosažené výsledky práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Přínos práce a její využití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

A - výborně.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

Bylo by možné vytvořit vlastní jazyk pro popis scénářů, například založený na formátu JSON, který by byl potom interpretován pomocí aplikace tak, aby nebylo nutné generovat kód v jazyku Python?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Dle oponenta ověřuje práce dvě teze a to, že ovladač vytvořený na míru zlepšší možnosti ovládání her pro nevidomé a slabozraké a to, že vytvořená aplikace umožní jednoduché vytváření her určených pro nevidomé a slabozraké bez nutnosti znalosti programování. Dle oponenta jde o náročnou práci a autor splnil všechny body zadání. Výsledkem práce je potom dle oponenta prozkoumání možností tvorby tohoto druhu aplikací. Z hlediska formální úrovně práce mohly být

lépe zarovnány některé tabulky a obrázky, aby nepřesahovali netisknutelnou oblast. Oponent se domnívá, že v práci student kreativním způsobem zpracoval dané téma a práce představuje výborný materiál pro vytvoření dalších verzí, tak jak student uvádí v možnostech dalšího vývoje. Ke zvážení je, zda by nebylo vhodné zaměřit se pouze na softwarovou část a definovat vlastní jazyk pro popis hry a k němu potom vytvořit interpretující aplikaci umožňující spouštění této hry místo generování python kódu. Závěrem je nutné pochválit studenta za zvolení náročného tématu pomáhající nevidomým a slabozrakým lidem.

Datum 2. 6. 2023

Podpis oponenta bakalářské práce